Вор



Ты бродяга. И покинул свой дом, чтобы странствовать по Лесным Землям. Возможно, однажды, ты обретешь новый дом. Но не сегодня.

Ты вор. Хитрый и пронырливый бродяга, способный выкрасть что угодно. Возможно, ворующий ради самого себя.

твое прошлое

Какое место ты зовешь домом?

- ☐ поляна ___________
- ☐ Лес
- ☐ Далекие земли

Как ты стал бродягой?

- ☐ Мне нужна еда, вода, убежище и деньги
- ☐ Я совершил слишком много преступлений
- ☐ Я обчистил могущественного лесного жителя
- ☐ Я чужой на всех полянах
- ☐ Я бежал от закона

Кого ты оставил позади?

- ☐ Моего напарника по преступлениям
- ☐ Свою семью
- ☐ Своего лучшего друга
- ☐ Своего ученика
- ☐ Своего благодетеля

Какой фракции ты служил больше всего?

(отметь два престижа с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ___________
- ☐ Никому

С какой фракцией ты больше всего враждуешь?

(отметь одно недоверие с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ___________
- ☐ Никому

твой вид

лис • мышь • заяц • птица • енот • ___________

твой облик

мужчина • женщина • неясный • андрогин

поношенный • беспокойный
неприметный • яркий

черная накидка • большая сумка
старое сломанное оружие • украденный шарф

твое поведение

болтливый • тихий • злой • дружелюбный

твои связи

Профессионал: Я выкрал что-то важное, нужное или желаемое для ___________. Я доказал свою ценность ему.
*Если ты делишься с ним информацией, после того, как **оценил** напряженную ситуацию, вы оба можете добавить +1, если действуете, используя ответы. Если он **ловчит**, ты можешь **помочь**, будто отметил 2 стресса, хотя отметил 1.*

Друг: ___________ ввязался, чтобы спасти меня из заточения, поручившись или организовав побег. Я должен ему.
*Когда ты **помогаешь** ему, можешь отметить 2 стресса, чтобы добавить +2, а не 1 стресс, чтобы добавить +1.*





________________, Вор

Шарм	Хитрость	Сноровка	Удача	Сила
+0	+0	+2	+1	-1

добавь +1 к любому стату, до максимума +2

выбери натуру

Клептоман
Избавься от стресса, когда эгоистично крадешь что-то ценное или важное.

или

Бунтовщик
Избавься от стресса, когда специально провоцируешь представителей власти в отместку.

твои связи

Профессионал: ________________ **Друг:** ________________

мотивы
выбери два

- ☐ **Жадность:** ты развиваешься, когда получаешь крупный куш или сокровище.
- ☐ **Свобода:** ты развиваешься, когда освобождаешь группу лесных жителей от угнетения.
- ☐ **Амбиции:** ты развиваешься, когда улучшаешь репутацию с фракцией.
- ☐ **Азарт:** ты развиваешься, когда избегаешь неминуемой смерти или лишения свободы.

навыки боя

выбери один **выделенный** навык

- ☐ **Обстрел**
- ☐ **Блок**
- ☐ Ослепление
- ☐ Импровиз.
- ☐ Быстрый встрел
- ☐ **Убийство**
- ☐ **Ловкий выстрел**
- ☐ Раскол
- ☐ Разоружение
- ☐ Жестокий удар

твои ходы
выбери три

- ☐ **Вошел и вышел:** когда ты *ловчишь*, чтобы попасть или выбраться из места, где уже был, можешь отметить стресс, чтобы у тебя всегда был ясный путь для отхода, даже при провале.
- ☐ **Тень в тенях:** когда ускользаешь незамеченным в тени, отметь стресс и получи запас 1. Пока ты остаешься тихим, медленно движешься и сохраняешь 1 запас, ты остаешься незаметен. Если ты ненароком себя обнаружишь, то потеряешь запас. Потрать запас, чтобы появиться из темноты внезапно и без предупреждения. Если сразу после этого ты кого-то атакуешь, то добавь +3 к броску.
- ☐ **"Легкая" мишень:** когда ты изматываешь противника, уклоняясь или ускользая от него, брось Сноровку. На 7+ отметь 1 стресс, чтобы заставить врага отметить 2 стресса. На 10+ отметь 1 стресс, чтобы заставить врага отметить 3 стресса. При провале ты пойман в процессе движения и находишься в их милости.
- ☐ **Ловкие лапки:** когда *борешься* с противником больше себя, брось Сноровку вместо Силы. При провале враг превосходит тебя - ты в его милости.
- ☐ **Мастер-вор:** получи +1 к Сноровке (макс. +3).
- ☐ **Нюх на золотишко:** когда ты *понимаешь* кого-то, то всегда можешь спросить (даже при провале):
  - Что у него самое ценное?

  Когда ты *оцениваешь* напряженную ситуацию, то всегда можешь спросить (даже при провале):
  - Что тут самое ценное?

экипировка

Кинжал ☐
Дист.: в упор, близко | *Особые ходы:* Убийство, Блок
Быстрый : отметь стресс, чтобы *сражаться* Сноровкой.

Посох ☐☐
Дист.: близко | *Особые ходы:* Блок
Ударный: это оружие наносит урон стрессу, а не ранам.

Кольчуга ☐☐☐
Надежное плетение: потрать несколько мгновений после боя, чтобы отремонтировать броню и убрать 1 трату с предмета.
Тяжелая: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.

твоя репутация

лесные жители	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐☐ +3
маркиса де Коте	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐☐ +3
птичья династия	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐☐ +3
____________	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐☐ +3

Негодяй



Ты бродяга. И покинул свой дом, чтобы странствовать по Лесным Землям. Быть может, однажды, ты обретешь новый дом. Но не сегодня.

Ты негодяй. Удачливый и опасный бродяга, сеющий хаос и разруху. Возможно, всё это разрушение ты создаешь ради него самого.

твое прошлое

Какое место ты зовешь домом?

- ☐ поляна ______________
- ☐ Лес
- ☐ Далекие земли

Как ты стал бродягой?

- ☐ Я уничтожил что-то ценное и вынужден бежать
- ☐ Я убил не того
- ☐ Я саботировал усилия могучей фракции
- ☐ Я изгнан, так как слишком многое разрушил
- ☐ Я хочу быть свободным

Кого ты оставил позади?

- ☐ Своего учителя
- ☐ Свою семью
- ☐ Свою любовь
- ☐ Своего единственного защитника
- ☐ Своего лучшего друга

Какой фракции ты служил больше всего?

(отметь два престижа с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

С какой фракцией ты больше всего враждуешь?

(отметь одно недоверие с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

твой вид

лис • мышь • заяц • птица • кот • __________

твой облик

мужчина • женщина • неясный • андрогин

подозрительный • оборванный
блохастый • в шрамах

маска на всё лицо • мышиная зажигалка
слишком большой плащ • сумки с серой

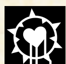
твое поведение

изворотливый • скользкий
откровенный • наивный

твои связи

Друг: ________________ и я однажды ввязались в безумную и невообразимую переделку. Что вы сделали? Почему?
*Когда ты **помогаешь** ему, можешь отметить 2 стресса, чтобы добавить +2, а не 1 стресс, чтобы добавить +1.*

Партнер: ________________ и я уничтожил важный ресурс фракции, от имени противостоящей фракции. Почему?
Каждый из вас отмечает 2 престижа с этой фракцией и 2 недоверия с фракцией, которой навредили. Если вас видят вместе, то удвойте получаемый престиж и недоверие с этими фракциями.





________________, Негодяй

Шарм	Хитрость	Сноровка	Удача	Сила
+1	-1	+0	+2	+0

добавь +1 к любому стату, до максимума +2

выбери натуру

Поджигатель
Избавься от стресса, когда уничтожаешь или серьезно повреждаешь важное сооружение.

или

Задира
Избавься от стресса, когда выживаешь в битве, победив или проиграв, против превосходящего противника.

твои связи

Друг: ________________

Партнер: ________________

и мотивы

выбери два

- ☐ **Хаос:** ты развиваешься, когда свергаешь тирана или опасного властителя, или строй.
- ☐ **Азарт:** ты развиваешься, когда избегаешь неминуемой смерти или лишения свободы.
- ☐ **Преступление:** ты развиваешься, когда всё против тебя, но ты проворачиваешь выгодное или незаконное дельце, или незаконно получаешь большой куш.
- ☐ **Дурная слава:** ты развиваешься, когда твоя репутация с любой фракцией падает.

навыки боя

выбери один **выделенный** навык

- ☐ **Ослепление**
- ☐ **Быстрый выстрел**
- ☐ Раскол
- ☐ Обстрел
- ☐ Блок
- ☐ **Убийство**
- ☐ **Жестокий удар**
- ☐ Разоружение
- ☐ Импровиз.
- ☐ Ловкий выстрел

твои ходы

выбери три

☐ **Поджигатель:** когда ты **ломаешь** что-то ужасно опасным способом (взрыв, неконтролируемый огонь и др.), брось Удачу вместо Силы.

Создать, чтобы уничтожить: когда у тебя есть необходимые материалы и ты хочешь смастерить опасное устройство, брось Сноровку. На 7+ ты сварганил грубую поделку, которая сработает один раз. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2. Это устройство:
- более опасное, чем задумывалось
- больше или тяжелее, чем задумывалось
- более хрупкое или реагирующее, чем задумывалось

При провале тебе нужны некоторые важные части, чтобы закончить; Мастер скажет какие.

☐ **Ха, обманка!:** получи боевой навык *Убийство*. Когда ты *убиваешь кого-то*, пока они отвлечены опасностями окружающей среды (бушующее пламя, наводнение и др.), брось Удачу вместо Хитрости.

☐ **Сорвиголова:** тебе везёт, если ты встречаешь опасность без колебаний. Когда ты прыгаешь в опасную ситуацию не задумываясь и не планируя, то получаешь "Броню Удачи" с 2 слотами трат. Она автоматически исчезает, когда опасность проходит.

☐ **Маска для темных дел:** у тебя есть маска, маскировка или костюм, которые ты используешь отправляясь на самую опасную работу - комбинация визитной карточки и средств сокрытия личности. Эта экипировка имеет два слота трат. Когда ты облачен в неё, то твоя Репутация со всеми фракциям -2 и ты получаешь +1, если *доверяешь судьбе* и все ходы Негодяя. Если у тебя отберут маску, отметь стресс. Если ее уничтожат, отметь три стресса.

☐ **Больше везуч, чем умел:** когда ты используешь боевой ход, отметь стресс, чтобы бросить Удачу, вместо стата.

экипировка

Нож 
Дист.: в упор, близко | *Особые ходы:* Убийство, Жестокий удар
Быстрый: отметь стресс, чтобы *сражаться* Сноровкой.

Арбалет 
Дист.: далеко |*Особые ходы:* Убийство
Промасленная тетива: отметь трату, чтобы *убить* цель близко.
Чуткий спуск: отметь трату, чтобы *стрелять* в цель близко.
Железные болты: игнорирует броню врага, когда наносит раны.

Кожаная броня 
Гибкая: когда *борешься*, отметь стресс, чтобы игнорировать первый выбор противника.

твоя репутация

лесные жители	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3
маркиса де Коте	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3
птичья династия	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3
____________	-3	☐☐☐ -2	☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3

Ремесленник



Ты бродяга. И покинул свой дом, чтобы странствовать по Лесным Землям. Возможно, однажды, ты обретешь новый дом. Но не сегодня.

Умелый и умный бродяга, которому интересны механизмы и изобретения. Возможно, твои задумки пугают других.

твое прошлое

Какое место ты зовешь домом?

- ☐ поляна ______________
- ☐ Лес
- ☐ Далекие земли

Как ты стал бродягой?

- ☐ Меня выкинули из дома из-за безумных идей
- ☐ Мой дом был разрушен войной
- ☐ Я жаждал приключений
- ☐ Мне нужно найти и спасти свою семью
- ☐ Мне нужно скрыть своё изобретение

Кого ты оставил позади?

- ☐ Своего наставника
- ☐ Свою семью
- ☐ Своего лучшего друга
- ☐ Свою любовь
- ☐ Своего лидера

Какой фракции ты служил больше всего?

(отметь два престижа с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

С какой фракцией ты больше всего враждуешь?

(отметь одно недоверие с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

твой вид

flис • мышь • заяц • птица • бобер • __________

твой облик

мужчина • женщина • неясный • андрогин

рассеянный • собранный • грязный • паленый

странный пояс инструментов красивый точильный камень • инсигния бывшего мастера большие рюкзаки и сумки

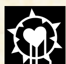
твое поведение

обнадеживающее • весёлое любознательное • циничное

твои связи

Профессионал: ______________ и я долго и продуктивно работали вместе. Мы понимаем друг друга с полуслова. *Если ты делишься с ним информацией, после того, как* ***оценил напряженную ситуацию****, вы оба можете добавить +1, если действуете, используя ответы. Если он* ***ловчит****, ты можешь помочь, будто отметил 2 стресса, хотя отметил 1 .*

Семья: ______________ и я прикрывали друг другу спину, когда бежали с поляны из-за своей натуры. *Когда ты помогаешь ему следовать натуре, то тоже избавляешься от стресса.*



____________________, Ремесленник



Шарм	Хитрость	Сноровка	Удача	Сила
-1	+2	+1	+0	+0

добавь +1 к любому стату, до максимума +2

выбери натуру

Перфекционист
Избавься от стресса, когда жертвуешь интересами других, чтобы закончить проект.

или

Радикал
Избавься от стресса, когда поддерживаешь опасные идеи неправильной стороны.

твои связи

Профессионал: ____________________

Семья: ____________________

и мотивы

выбери два

- ☐ **Жадность:** ты развиваешься, когда получаешь крупный куш или сокровище.
- ☐ **Отмщение:** назови своего врага. Ты развиваешься, когда наносишь значительный урон ему или его интересам.
- ☐ **Амбиции:** ты развиваешься, когда улучшаешь репутацию с фракцией.
- ☐ **Защита:** назови обитель, которую ты защищаешь. Ты развиваешься, когда защищаешь её от серьезной опасности или сменяется сезон, а она в безопасности.

навыки боя

выбери один **выделенный** навык

- ☐ **Раскол**
- ☐ **Убийство**
- ☐ Ослепление
- ☐ Импровиз.
- ☐ Ловкий встрел
- ☐ **Обстрел**
- ☐ **Блок**
- ☐ Разоружение
- ☐ Быстрый выстрел
- ☐ Жестокий удар

твои ходы

ты получаешь **Мастерскую** и **Ремонт**, выбери еще один

☐ **Мастерская:** у тебя есть место, где ты можешь работать над долгосрочными проектами. Выбери на карте ее расположение и три особенности:

- Ловушки, помощь или помощник, разное дерево и металл, полезные инструменты, еда и вода, медицина, кузня и наковальня, ткацкий станок, клетки, алхимическая лаборатория

Выбери и подчеркни две проблемы своей мастерской:

- Трудно добраться, известна и доступна многим, маленький запас припасов, ворованное оборудование, плохо защищенная, зависит от местных ресурсов

Когда ты отправляешься в мастерскую, чтобы посвятить себя созданию чего-либо, расскажи, что это будет. Мастер озвучит от 1 до 4 условий, которые ты должен выполнить, включая время, материалы, чья-то помощь, ограничения проекта. Когда ты выполнишь все условия, то проект будет выполнен.

☐ **Ремонт:** когда ты чинишь сломанную экипировку в мастерской, Мастер озвучит одно условие. Выполнив его, убери все траты с неё. Когда ты чинишь поврежденную экипировку в мастерской, если у тебя есть необходимые ресурсы и инструменты, убери все траты с неё.

☐ **Глубокие карманы:** получи дополнительный слот общих трат.

☐ **Изобретение:** когда ты создаешь устройство на лету, брось Хитрость. На 7+ устройство сработает один раз, а после сломается. На 10+ выбери одно:

- Устройство сработает исключительно хорошо
- Ты сможешь использовать его еще один раз

При провале устройство сработает, но будет иметь непредвиденный побочный эффект, который Ведущий объявит после его использования.

☐ **Пытливый ум:** когда *ловчишь*, чтобы сделать что-то с механизмами или замками, отметь траты, чтобы бросить Хитрость вместо Сноровки.

☐ **Диверсия:** когда *ломаешь* механизм или замок, используя понимание его работы, брось Хитрость вместо Сноровки. Тогда на 7-9 вместо сопутствующего урона, ты обнаруживаешь неожиданные функции механизма, которые приводят к непредвиденным последствиям.

экипировка

Кузнечный молот ☐☐
Дист. : в упор, близко
Тяжелый ударный: отметь стресс, чтобы игнорировать броню врага, когда наносишь раны.

Кожаная броня ☐☐
Гибкая: когда *борешься*, отметь стресс, чтобы игнорировать первый выбор противника.

твоя репутация

лесные жители	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3
маркиса де Коте	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3
птичья династия	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3
____________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3

Скиталец



Ты бродяга. И покинул свой дом, чтобы странствовать по Лесным Землям. Быть может, однажды, ты обретешь новый дом. Но не сегодня.

Ты скиталец. Очаровательный проходимец, использующий слова, чтобы выбраться из опасности. Возможно, сталкивающий лбами "хищников", чтобы выжить.

твое прошлое

Какое место ты зовешь домом?

- ☐ поляна _______________
- ☐ Лес
- ☐ Далекие земли

Как ты стал бродягой?

- ☐ Мне не нравится лицемерие общества
- ☐ Мне не доверяют "цивилизованные" жители
- ☐ Я слишком люблю странствовать
- ☐ Я должен найти и спасти любимого
- ☐ Я хочу сбежать от этой войны

Кого ты оставил позади?

- ☐ Своего подельника по преступлениям
- ☐ Свою семью
- ☐ Свою любовь
- ☐ Своего босса
- ☐ Своего лучшего друга

Какой фракции ты служил больше всего?

(отметь два престижа с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ _________________________
- ☐ Никому

С какой фракцией ты больше всего враждуешь?

(отметь одно недоверие с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ _________________________
- ☐ Никому

твой вид

лис • мышь • заяц • птица • опоссум • __________

твой облик

мужчина • женщина • неясный • андрогин

паршивый • дикий
разномастный • неприметный

украденные военные знаки отличия
потрепанный плащ • самодельный талисман
игральные кости и карты

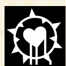
твое поведение

возбужденное • вкрадчивое • вдумчивое • злое

твои связи

Семья: __________________ и я провели впечатляющее ограбление и украли что-то действительно ценное у могущественной фракции. Мои плохие решения поставили меня под удар, но он выручил меня и с тех пор мы близки.
Когда ты помогаешь ему следовать натуре, то тоже избавляешься от стресса.

Наблюдатель: __________________ узнал о мой афере и использовал против меня? Как? Почему мы простили друг друга?
Когда ты понимаешь, то можешь всегда задать вопрос "ты говоришь правду?", даже при провале.



____________________, Скиталец



Шарм	Хитрость	Сноровка	Удача	Сила
+2	+1	-1	+0	+0

добавь +1 к любому стату, до максимума +2

выбери натуру

Гуляка
Избавься от стресса, когда бездумно загулял (выпивка, азартные игры, обжорство) и серьезно влип

или

Делец
Избавься от стресса, когда проворачиваешь серьезную и опасную аферу

твои связи

Семья: ____________________

Наблюдатель: ____________________

и мотивы

выбери два

- ☐ **Хаос:** ты развиваешься, когда свергаешь тирана или опасного властителя, или строй.
- ☐ **Азарт:** ты развиваешься, когда избегаешь неминуемой смерти или лишения свободы.
- ☐ **Чистые лапки:** ты развиваешься, когда получаешь что-то ценное или достигаешь трудной цели при отсутствии у не-бродяг доказательств твоих хитрых махинаций.
- ☐ **Странствия:** ты развиваешься, когда посещаешь поляну, где никогда не был или на которой был давным давно.

навыки боя

выбери один **выделенный** навык

- ☐ **Импровиз.**
- ☐ **Убийство**
- ☐ Ослепление
- ☐ Раскол
- ☐ Ловкий встрел
- ☐ **Обстрел**
- ☐ **Блок**
- ☐ Разоружение
- ☐ Быстрый выстрел
- ☐ Жестокий удар

твои ходы

выбери три

☐ **Подстрекатель:** когда ты *обманываешь* ПМ, чтобы он сражался с другим ПМ, ты можешь исключить один выбор в списке 7-9 - они не могут его выбрать.

☐ **Милый фасад:** когда ты подлизываешься или иным образом умасливаешь ПМ, брось Шарм. На 10+ получи запас 3. На 7-9 запас 2. Трать запас 1 к 1, чтобы перевести подозрения или агрессию с себя на кого-то другого. При провале попытки лести выглядят подозрительными - они будут следить за вами.

☐ **Отчаянная улыбка:** когда ты *доверяешься судьбе*, чтобы просить, умолять или унижаться, брось Шарм вместо Удачи.

☐ **Опасный шарм:** когда ты играешь на опасениях, страхах или неуверенности врага, чтобы отвлечь его словами во время боя, брось Хитрость. На 7+ ты создаешь возможность для себя - соверши любой боевой ход с +1 или быстро атакуй и нанеси 1 рану. На 7-9 ты достал их - они не буду слушать тебя, чтобы ни произошло, если только ситуация драматически не изменится. При провале ты приводишь их в бешенство - они придут за тобой, жестоко и внезапно, а ты не будешь готов.

☐ **Давай сыграем:** когда ты играешь в игру, требующую навыков и смекалки, чтобы развязать язык соперника, брось Шарм. на 7+ они выболтают что-то важное или полезное. На 7-9 тебе придется проиграть им; отметь одну трату. При провале они лучше, чем ты думал; отметь одну трату в счет проигрыша или отметь три траты и они начнут говорить.

☐ **Карман песка:** получи навык боя *Ослепление*. Когда ты кидаешь что-то, чтобы ослепить противника, брось Хитрость, вместо Сноровки.

экипировка

Короткий мышиный меч ☐☐
Дист.: близко
Мышиная ковка: отметь трату на мече, чтобы *сражаться* Хитростью, вместо Силы.

Длинный лук ☐☐☐☐
Дист.: далеко | *Особые ходы:* Обстрел

Кожаная броня ☐☐
Гибкая: когда *борешься*, отметь стресс, чтобы игнорировать первый выбор противника.

твоя репутация

лесные жители	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3
маркиса де Коте	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3
птичья династия	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3
____________	-3 ☐☐☐	-2 ☐☐☐	-1 ☐☐☐	+0 ☐☐☐☐☐	+1 ☐☐☐☐☐	+2 ☐☐☐☐☐ +3

Следопыт



Ты бродяга. И покинул свой дом, чтобы странствовать по Лесным Землям. Быть может, однажды, ты обретешь новый дом. Но не сегодня.

Ты следопыт. Бывалый и скрытный бродяга, который проводит больше времени в Лесу, чем на полянах. Возможно, лесная глушь интересуют тебя больше, чем её жители.

твое прошлое

Какое место ты зовешь домом?

- ☐ поляна ______________
- ☐ Лес
- ☐ Далекие земли

Как ты стал бродягой?

- ☐ Мне не нравится лицемерие общества
- ☐ Мне не доверяют "цивилизованные" жители
- ☐ Я слишком люблю странствовать
- ☐ Я должен найти и спасти любимого
- ☐ Я хочу сбежать от этой войны

Кого ты оставил позади?

- ☐ Своего командира
- ☐ Свою семью
- ☐ Своего лучшего друга
- ☐ Своего ученика
- ☐ Никого - я потерял всех, кто дорог мне (отметь недоверие с ответственной фракцией)

Какой фракции ты служил больше всего?
(отметь два престижа с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

С какой фракцией ты больше всего враждуешь?
(отметь одно недоверие с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

твой вид

лис • мышь • заяц • птица • волк• __________

твой облик

мужчина • женщина • неясный • андрогин

неопрятный • в шрамах
природный • практичный

лесной амулет • плащ из листьев
курительная трубка • украденное кольцо

твое поведение

молчаливое • недоверчивое
вежливое • доброе

твои связи

Наблюдатель: Я чувствую себя преданным ______________ после того поступка. Я не буду так доверчив к нему.
Когда ты **понимаешь**, *то можешь всегда задать вопрос "ты говоришь правду?", даже при провале.*

Защитник: Я сделал что-то, что чуть не обрушило на меня всю фракцию, если бы ______________ не прикрыл меня. Что я сделал? Почему и как он защитил меня? Неважно, но я чувствую себя обязанным ему.
Когда поблизости, отметь стресс и прими удар вместо него. При этом, получи +1 на все боевые ходы до конца сцены.






____________________, Следопыт

Шарм	Хитрость	Сноровка	Удача	Сила
-1	+1	+1	+0	+1

добавь +1 к любому стату, до максимума +2

выбери натуру

Одиночка
Избавься от стресса, когда попадаешь в опасность один, без подкрепления и поддержки.

или

Циник
Избавься от стресса, когда вскрываешь важную или разрушительную ложь на поляне.

твои связи

Наблюдатель: ____________________

Защитник: ____________________

и мотивы

выбери два

- ☐ **Открытия:** ты развиваешься, когда полностью исследуешь опасные руины или сталкиваешься с новым чудом в лесах.
- ☐ **Свобода:** ты развиваешься , когда освобождаешь группу лесных жителей от угнетения.
- ☐ **Отмщение:** назови своего врага. Ты развиваешься, когда наносишь значительный урон ему или его интересам.
- ☐ **Защита:** назови кого ты защищаешь. Ты получаешь развитие, когда защищаешь его от серьезной опасности или сменяется сезон, а он в безопасности. .

навыки боя

выбери один **выделенный** навык

- ☐ **Раскол**
- ☐ **Убийство**
- ☐ Ослепление
- ☐ Импровиз.
- ☐ Ловкий встрел
- ☐ **Обстрел**
- ☐ **Блок**
- ☐ Разоружение
- ☐ Быстрый выстрел
- ☐ Жестокий удар

твои ходы

выбери три

☐ **Мягкие лапы:** ты настоящий мастер скрытного проникновения и легко способен избежать обнаружения. Когда *ловчишь*, полагаясь на незаметность и бесшумность, можешь отметить стресс, чтобы выбрать на один вариант меньше.

☐ **Добытчик:** когда путешествуешь по лесу, ты можешь избавиться от 1 отмеченной траты, собрав припасы по дороге.

☐ **Ускользание:** когда ты используешь возможность, чтобы уйти от опасной ситуации, брось Сноровку. На 7+ ты ускользнул. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2:

- Ты получаешь рану или стресс (выбор Мастера), в ходе бегства.
- Ты попадаешь в другую опасную ситуацию.
- Ты оставляешь что-то важное позади.

При провале ты сбегаешь, но это стоит тебе раны или стресса (выбор Мастера), кроме того, ты оставляешь достаточно ясный след, чтобы противники смогли выследить и преследовать тебя.

☐ **Затемненный клинок:** если цель не знает о твоей позиции, ты можешь попытаться *убить* её оружием с меткой близко, вместо рядом. При провале, ты можешь отметить стресс, чтобы остаться незамеченным для своих врагов.

☐ **Угрожающий вид:** когда ты *убеждаешь* с помощью открытых угроз или обнаженной стали, брось Силу вместо Шарма.

☐ **Грязные приемы:** выбери два боевых навыка из следующих: *Убийство, Ослепление, Импровизация оружия, Разоружение, Жестокий удар* .

экипировка

☐

Длинный лисий меч ☐☐
Дист.: близко |*Особые ходы:* Блок
Лисья ковка: игнорируй первую трату предмета каждую сцену.

Длинный лук ☐☐☐☐
Дист.: далеко |*Особые ходы:* Обстрел

Кольчуга ☐☐☐
Надежное плетение: потрать несколько мгновений после боя, чтобы отремонтировать броню и убрать 1 трату с предмета
Тяжелая: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.





твоя репутация

	-3		-2		-1		+0		+1		+2		+3
лесные жители	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
маркиса де Коте	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
птичья династия	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3
______________	-3	☐☐☐	-2	☐☐☐	-1	☐☐☐	+0	☐☐☐☐☐	+1	☐☐☐☐☐	+2	☐☐☐☐☐	+3

Судья



Ты бродяга. И покинул свой дом, чтобы странствовать по Лесным Землям. Быть может, однажды, ты обретешь новый дом. Но не сегодня.

Ты судья. Жесткий и суровый бродяга, служащий то наемником, то защитником. Возможно, ты слишком легко меняешь стороны в конфликте.

твой вид

лис • мышь • заяц • птица • барсук • __________

твой облик

мужчина • женщина • неясный • андрогин

большой • в шрамах • холеный • старый

потертая военная медаль • повязка на глаз
залатанная одежда • потускневший медальон

твое поведение

пугающее • честное • бесцеремонное • открытое

твое прошлое

Какое место ты зовешь домом?

- ☐ поляна ______________
- ☐ Лес
- ☐ Далекие земли

Как ты стал бродягой?

- ☐ Я заполучил могучего противника
- ☐ Я нарушил священный долг
- ☐ Я открыто боролся с несправедливостью
- ☐ Я убил не того
- ☐ Я был изгнан из дома

Кого ты оставил позади?

- ☐ Своих друзей и товарищей
- ☐ Свою семью
- ☐ Свою любовь
- ☐ Свою обитель
- ☐ Своего командира

Какой фракции ты служил больше всего?
(отметь два престижа с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

С какой фракцией ты больше всего враждуешь?
(отметь одно недоверие с ней)

- ☐ Крылатая Династия
- ☐ Маркиса де Коте
- ☐ Лесные жители
- ☐ ______________________
- ☐ Никому

твои связи

Защитник: Однажды я защитил ______________ от смертельного удара в битве. И я поступлю также снова. Почему?
Когда поблизости, отметь стресс и прими удар вместо него. При этом, получи +1 на все боевые ходы до конца сцены.

Партнер: ________________и я вместе помогли фракции установить контроль над поляной. Мы ответственны за это.
Каждый из вас отмечает 2 престижа с этой фракцией и 2 недоверия с фракцией, которой навредили. Если вас видят вместе, то удвойте получаемый престиж и недоверие с этими фракциями.





____________, Судья

Шарм	Хитрость	Сноровка	Удача	Сила
+1	+0	+0	-1	+2

добавь +1 к любому стату, до максимума +2

выбери натуру

Заступник
Избавься от стресса, когда защищаешь кого-то неспособного защититься от ужасной угрозы.

или

Каратель
Избавься от стресса, когда покараешь злодея за его ужасные деяния.

твои связи

Защитник: ____________

Партнер: ____________

и мотивы

выбери два

- ☐ **Правосудие:** ты развиваешься, когда добиваешься правосудия и справедливости для несчастного, обиженного кем-то могущественным.
- ☐ **Честь:** ты развиваешься, когда отстаиваешь свою честь, хоть это и дорого обходится тебе или твоим союзникам.
- ☐ **Верность:** назови своего "мастера", которому ты верен. Ты развиваешься, когда исполняешь его приказ, даже большой ценой.
- ☐ **Защита:** назови обитель, которую ты защищаешь. Ты развиваешься, когда защищаешь её от серьезной опасности или сменяется сезон, а она в безопасности.

навыки боя

выбери один **выделенный** навык

- ☐ **Раскол**
- ☐ **Блок**
- ☐ Ослепить
- ☐ Импровиз.
- ☐ Быстрый встрел
- ☐ **Разоружение**
- ☐ **Жестокий удар**
- ☐ Обстрел
- ☐ Убийство
- ☐ Ловкий выстрел

твои ходы

выбери три

☐ **Здоровяк:** получи +1 к Силе (макс. +3).

☐ **Силовой подход:** когда ты *доверяешься судьбе*, и используешь грубую силу, а не задумываешься или планируешь, брось Силу вместо Удачи.

☐ **Крушить и ломать:** когда пробиваешь себе путь к чему-то через окружение, брось Силу. При успехе ты достиг цели. На 10+ выбери 1. На 7-9 выбери 2.
- Ты поранился: отметь 1 рану.
- Ты сломал что-то важное в окружении.
- Ты повредил или оставил позади часть экипировки (выбор Мастера).

При провале, ты пробился, но оказался полностью уязвим на другой стороне.

☐ **Живучесть:** получи 1 дополнительный слот раны. Когда проходит время или ты путешествуешь, то можешь избавиться от 1 раны автоматически.

☐ **Мастер оружия:** получи навык *Импровизации оружия* . Когда ты импровизируешь, то можешь сам выбрать метку дистанции и одну дополнительную метку. Мастер выберет метку слабости на 7-9.

☐ **Страж:** когда защищаешь кого-то или чего-то от ПМа рядом или угрозы окружающей среды, брось Силу. При успехе, твоя цель в безопасности и выбери одно. На 7-9 выбери цену: ты в опасности или ситуация ухудшится.
- Привлеки внимание. Теперь угроза сосредоточена на тебе.
- Сделай угрозу уязвимой. Добавь +1 на контратаку.
- Отодвинь угрозу; ты и твоя цель могут попытаться сбежать или маневрировать.

При провале, ты берешь на себя всю тяжесть удара и угроза отправляет тебя туда, куда захочет.

экипировка

☐

Большой меч ☐☐
Дист.: близко | *Особый ход:* Раскол
Острый: отметь трату, когда *сражаешься*, чтобы нанести +1 рану, даже при промахе.
Большой: отметь стресс, чтобы поразить еще одну цель результатами *сражения*; эта цель также наносит тебе урон.

Латы ☐☐☐☐
Против стрел: игнорируй первую рану от стрел каждую сцену.
Неудобные: отметь 1 стресс, когда надеваешь их. Избавься от него, когда снимаешь.
Тяжелые: этот предмет весит на 2 траты больше, для расчета нагрузки бродяги.

твоя репутация

лесные жители	-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3
маркиса де Коте	-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3
птичья династия	-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3
____________	-3 ☐☐☐ -2 ☐☐☐ -1	☐☐☐ +0	☐☐☐☐☐ +1	☐☐☐☐☐ +2	☐☐☐☐☐ +3